

```

#include <GL/glut.h#
//دالة بيانات الرسم void Drawing (void)
}

//تهيئة البفر الخاص بالألوان لبدء عملية الرسم
glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
//بداية الرسم و التعامل في الرسم سيكون نقاط
glBegin(GL_POINTS);
// رسم نقطة ببعدين ومتغيرات من نوع double
glVertex2d(300,300);
//نهاية الرسم glEnd();
//التأكد من رسم جميع الأشكال
glFlush();
{
//دالة تنسيق شاشة العرض void Init()
}

// تحديد لون خلفية الشاشة
glClearColor(0.0,0.0,0.0,0)

//تحديد لون خط الرسم
glColor3f(1.0,1.0,1.0)

//نظام التعامل مع الشاشة
glMatrixMode(GL_PROJECTION);

// تحميل نظام التعامل
glLoadIdentity();

//التعامل مع رسومات الشاشة بالنسب
gluOrtho2D(0 , 800 , 0 , 600)
{

//الدالة الرئيسية int main()
}

//نظام التعامل مع الألوان
glutInitDisplayMode(GLUT_SINGLE | GLUT_RGB)

```

glutInitWindowSize(300,300); // تحديد عرض وطول الشاشة

glutInitWindowPosition(0,0); // تحديد موقع نقطة بداية الرسم على الشاشة

glutCreateWindow(" WindowName ");//تحديد اسم النافذة

Init();//استدعاء الدالة المحتوية على أوامر تنسيق شاشة العرض

glutDisplayFunc(Drawing); //دالة العرض و فيها استدعاء لدالة بيانات الرسم

glutMainLoop();//ليتم تنفيذ البرنامج بشكل متواصل

return 0

{